

Project closing documentation

- Resum del treball fet

Hem desenvolupat una aplicació mitjançant la qual podem:

- Registrar-nos com a usuaris normals introduint un username, una contrasenya i un correu electrònic.
- Fer login introduint els nostres username i contrasenya.
- Fer logout.
- Verificar el nostre compte per guanyar credibilitat davant la resta d'usuaris enviant un email a *eventium666@gmail.com*.
- Fer que el nostre compte sigui de tipus *sponsor* per tal de poder patrocinar qualsevol esdeveniment enviant un email a *eventium666@gmail.com*.
- Conèixer quina és la nostra contrasenya actual introduint el nostre username a l'aplicació i sol·licitant rebre-la al email amb el qual ens vam registrar.
- Escollir quines són les nostres temàtiques d'esdeveniments preferides d'un conjunt fixat de dotze temàtiques diferents.
- Veure un llistat amb tots els esdeveniments creats a l'aplicació.
- Veure un llistat amb només els esdeveniments destacats, és a dir, aquells que els usuaris han pagat (simbòlicament) per tal que siguin promocionats.
- Veure un llistat amb només els esdeveniments recomanats, és a dir, aquells que les temàtiques dels quals coincideixen amb les nostres temàtiques preferides.
- Buscar esdeveniments dins de qualsevol d'aquests llistats. El cercador mirarà de trobar tots els esdeveniments que continguin en el seu títol allò que haguem introduït.
- Filtrar esdeveniments només dins del llistat de tots els esdeveniments. Això ens permetrà veure únicament esdeveniments d'unes determinades temàtiques, d'una ciutat concreta i/o amb uns preus, dates d'inici i fi i hores d'inici i fi que estiguin dins d'un rang donat.
- Consultar la informació d'un esdeveniment. Podem saber-ne el títol, imatge representativa, organitzador, temàtica, descripció, dates i hores d'inici i fi, ciutat, direcció, enllaç web on poder comprar les entrades, preu, puntuació mitjana, assistents, comentaris, patrocinadors i, mitjançant Google Maps, la seva ubicació en un mapa i també informació sobre hotels propers i sobre com arribar des de la localització de l'usuari i en quant temps en funció del mitjà de transport triat.

- Votar un esdeveniment. Un usuari només pot votar un sol cop un mateix esdeveniment.
- Comentar un esdeveniment. Un usuari només pot comentar un sol cop un mateix esdeveniment.
- Reportar un esdeveniment. Si un esdeveniment rep cinc reports, aquest és eliminat de l'aplicació.
- Eliminar un esdeveniment, sempre i quan en siguem nosaltres l'organitzador.
- Indicar que assistirem a un esdeveniment per tal que aquest s'afegeixi al nostre calendari.
- Promocionar un esdeveniment per tal que aquest aparegui al llistat d'esdeveniments destacats durant un cert nombre de dies, el qual dependrà de la quantitat de diners que estem disposats a abonar (simbòlicament).
- Patrocinar un esdeveniment. El procés és el següent: fent clic a un botó (el qual només serà visible per usuaris verificats de tipus *sponsor*), s'envia un email a l'organitzador i aquest, clicant en un enllaç, pot donar el seu consentiment perquè el nou patrocinador aparegui a la llista.
- Editar un esdeveniment. D'un esdeveniment podem modificar, sempre i quan en siguem nosaltres l'organitzador, el seu títol, la seva imatge representativa, temàtica, descripció, dates i hores d'inici i fi, ciutat, direcció, enllaç web on poder comprar les entrades i el preu.
- Crear un esdeveniment. Haurem d'introduir-ne el títol, una imatge representativa, temàtica, descripció, dates i hores d'inici i fi, ciutat, direcció, enllaç web on poder comprar les entrades i el preu.
- Veure un llistat amb tots els usuaris creats a l'aplicació (exceptuant els de tipus *sponsor*, els quals no són visibles per la resta d'usuaris).
- Buscar usuaris dins del llistat de tots els usuaris. El cercador mirarà de trobar tots els usuaris que continguin en el seu username allò que haguem introduït.
- Filtrar usuaris dins del llistat de tots els usuaris. Això ens permetrà veure únicament usuaris d'una ciutat concreta i/o amb una reputació mitjana que estigui dins d'un rang d'estrelles donat.
- Consultar la informació d'un usuari. Podem saber-ne el username, la imatge de perfil, reputació mitjana (calculada a partir de les valoracions que hagin obtingut els esdeveniments dels quals sigui l'organitzador), correu electrònic, ciutat, seguidors, usuaris als quals segueix, temàtiques preferides, esdeveniments assistits i esdeveniments organitzats.
- Reportar a un usuari. Si un usuari rep cinc reports, aquest queda banejat i no podrà iniciar sessió en l'aplicació.

- Seguir a un usuari.
- Editar el meu perfil d'usuari. Podem modificar la nostra imatge de perfil, la ciutat i la contrasenya, tot indicant la contrasenya actual.
- Augmentar el nostre saldo mitjançant una simulació de pagament online en la qual hem d'introduir el número de la targeta de crèdit, la seva data de caducitat, el número de seguretat i, finalment, la quantitat de diners que volem ingressar.
- Consultar el nostre calendari per saber quan tenen lloc els esdeveniments als quals hem indicat que hi assistirem.

● Auto-avaluació del projecte

- **Dificultats trobades.** N'hem trobat a nivell de temps (no ens ha donat temps a acabar totes les funcionalitats que haguéssim volgut fer, com és el cas de les notificacions o l'idioma de l'aplicació) i a nivell d'implementació (saber com funcionen els Fragments a Android, fer el NavigationDrawer, obtenir i mostrar imatges de la galeria o del back-end i guardar-les al back-end, incorporar Google Maps a l'aplicació, etc.).
- **Aprenentatge.** Hem adquirit nous coneixements d'Android i, pel que fa al back-end, el llenguatge de programació Python, així com les diverses llibreries que hem emprat (el micro-framework Flask per al server i psycpg2 per a la base de dades).
- **Conceptes d'altres assignatures.** La metodologia àgil, la fase de Inception i l'ús de Git de GPS, els coneixements d'Android de IDI, la experiència d'haver treballat prèviament amb APIs i servidors de ASW, els patrons de disseny de AS, el disseny i utilització d'una base de dades de BD i DBD i l'anàlisi de requisits de ER.

● Treball realitzat per cada membre del grup

El que ha fet cadascun de nosaltres pot trobar-se al Taiga, al GitHub o bé al Project Record Track del Drive.

● Informació detallada sobre com executar l'aplicació

- 1) Descarregar-se el projecte del repositori PES-Eventium del GitHub.
- 2) Obrir-lo amb l'Android Studio i generar el .apk.
- 3) Instal·lar-lo en un smartphone amb versió d'Android ≥ 4.3 i < 6.0 .
- 4) Estar connectat a la VPN de la FIB.
- 5) El server l'hem deixat encès i tot hauria d'estar funcional. En cas que no sigui així:

- Cal connectar-se per SSH a la següent direcció: **alumne@10.4.41.168** (per fer-ho, podem obrir el programa PuTTY i al *Host Name (or IP address)* introduir la direcció anterior).
- Ens demana una contrasenya. Hem d'introduir: **alumne**.
- Executar la comanda **screen -r**.
- Prémer la combinació **Ctrl + C**.
- Tancar la sessió SSH i tornar a connectar-se.
- Després cal fer **cd PES-Eventium-Backend**.
- Per últim, és necessari executar les dues següents comandes:
export FLASK_APP=eventium.py
python -m flask run --host=0.0.0.0
i deixar la sessió oberta.